

COMPUTER

EXCALIBUR

- (A) Amiga 500, 2000, 1000
- (ST) Atari ST, STE, MEGA
- (PC) PC - IBM kompatibilní
- (8) Osmibitové počítače

O b s a h :

- 1 Tipy a triky
- 2 Sentinel
- 3 Invaders
- 4 Space Quest
- 5 Game Over
- 8 Festival Amiga '90

Symboly kroužků charakterizují typ počítače, pro který je hra určena. Pokud zůstanou bílé, je hra již na trhu. Jestiž budou šrafované, je hra teprve na ten který typ těsně před dokončením. Jistě jsou i další počítače, kterým by jsme se měli věnovat - Next, Macintosh, Nintendo (speciální herní). Dokud ale u nás tyto značky nebudu mezi uživateli alespoň trochu rozšíreny, tak nemá cenu o nich psát (z hlediska her, samozřejmě). Ovšem třeba uděláme někdy výjimku a nahleďneme jednou za cas i na hry těchto počítačů.

Archimedisté nám jistě odpustí, že v tomto čísle o jejich hrách nic není (a takhle - nejste někdo Archimedovský hráč? - ozvete se!).

Jestě pár slov pro osmibifaky - nic proti vašim počítačům, na hry se jistě hodí výborně, ale recenze všech her v EXCALIBURU jsou prováděny na 16-bitech, kde jsou hry dozajista dokonalejší. Není v našich možnostech zaměstnávat redaktory na počítače Commodore 64, Sharp, Atari 800, Amstrad, Sinclair a spousty dalších "malých", proto všechny osmibity jsou spojeny do jedné značky - 8. Jestliže u nové hry pro svého pidimiláčka nenajdete kýzenou značku, jistě bude někdy hra převedena z větších bratříčků i na osmicky.

L.L.G. + BIRD.

SENTINEL

Vstupní kódy do dalších částí hry.
V závorce je uveden počet Sentinelů
v levelu.

0000	Enter (1)
0015	64046644 (2)
0035	14767076 (4)
0085	65909828 (2)
0108	77894636 (2)
0130	55473113 (2)
0148	27605955 (1)
0177	39324940 (2)
0196	72957558 (4)
0229	69674499 (4)
0260	04568610 (5)
0295	46091869 (2)
0330	43475996 (2)
0359	07965780 (3)
0388	19773227 (2)
0407	34708472 (3)
0427	94060449 (5)
0457	4570184 (2)
0481	98836609 (3)

Ctenáři PCM a redakce vám budou zavázání, jestliže nám pošlete další kody.

MILLENNIUM 2.2

Casto se na začátku hry stane, že vám marťanská letka rozstřílí sluneční generátor. Bez dodávky proudu vám samozřejmě přestatou fungovat i těžební stroje. Na Měsíci to není takové neštěstí, vyrobíte si generátor nový, ale co si počnete na vzdálených planetách? Bud každé kolonii dodáte haldu generátorů nebo využijete nás trik!

Jestliže některá z kolonie přijde o generátor, nikdy se "neukouje" do elektrárny kolonie a také nekontrolujte těžbu nerostů na planetě. Program se totiž chová tak, jako by se po útoku nic nestalo a stroje těží vesele dál. Jestliže se ale podíváte, zda zdánlivě pokračuje těžba, stroje se vypnou a vám zbydou jen oči pro pláč.

JMÉNO: jméno hry, pod kterým je na trhu

FIRMA: firma, která hru vytvořila

CENA: aktuální cena, za kterou je hra prodávána v Německu (DM)

SMYSL →	→	max. 100 %
GRAFIKA →	→	0, 0 min.
HUDBA →	→	min. min.

KLADY: co hra přináší nového, nevyklic postupy, nárazy

ZÁPORY: nedostatky hry, okopírované nárazy atd..



Tipy & Triky



INDIANA JONES - Action

Napište do tabulky score jméno "Sillynam". Získáte nekonečnou energii.

STARQUAKE

Kódy do teleportů:

MOIST	ABYSS
RUBIA	MOKRIA
LOUSE	WATER
LIMMA	CLOUD
PULSE	HIDEE
QUAND	NUGAE
KYANG	BAGEL

SENTINEL

Pán smrtících pohledů

Vítejte ve světě, kde pouhým pohledem lze dokázat nemožné. Chcete se přenést na dálku bez jediného kroku? Káčet pohledem stromy? Zabijet zrakem? Proč ne, vzdýt myšlenka je přeci nejmocnější a nejrychlejší!

Nad ostrovem, na nejvyšším místě, stojí Sentinel. Pán celé země. Zlý vládce ostrova. Ostřížim zrakem obhlíží celý ostrov. Pátrá po jakékoli známce života, aby ji mohl v zárodku zahubit. Neustále se pomalu se otáčí na vysoké hore a pozoruje krajinu. Samozřejmě, že i vy máte podobné neobyčejné schopnosti.

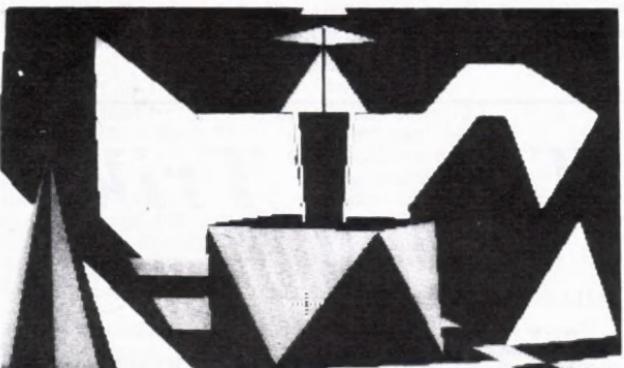
Proti nepřiteli jste však v nevhodě. Stojíte mnohem níž než Sentinel a nemůžete ho svým pohledem zničit. Musíte se dostat výš než on. Ale jak to dokázat, když Sentinel



má své stanoviště na nejvyšším bodě celého ostrova?

Můžete pod sebe naskládat velké kameny, bloky, které budou vyšší než Sentinelova hora. Pak už jen stačí zlých pána ostrova odstranit a postavit se na jeho místo.

Hru začínáte téměř vždy v nejhluším údolí ostrova, vaš protivník (nebo protivníci) má obsazený strategicky nejvhodnejší místa. Hlavní Sentinel pak stojí nejvýše.



Ovládání hry klávesnicí:

S	vpravo
D	vlevo
.	dolu
L	nahoru
A	braní předmětu
SPACE	křížek ano/ne
kurzor	
vpravo	pauza
kurzor	
dolu	konec pauzy
F2	hudba ano/ne
F3	FX (zvuky) ano/ne

ESC	konec hry
T	zasazení stromu
B	postavení bloku
R	postavení muže
U	otočení o 180 stup.
Q	pohled z muže na muže
H	ústup

Ovládání hry myší:

LTM	braní předmětu
PTM	pohled z muže na muže

Vy se nejprve pozorně rozhlednete po nejbližším okolí. Nemusíte pospíchat, samotná hra se spustí až po vašem prvním kroku.

Již od začátku hry máte u sebe několik věcí. Bez nich byste se nemohl pohybovat. Předměty jsou vlevo nahore na obrazovce znázorněny obrázky. Každá z věcí má svou hodnotu. Základní jednotkou je jeden strom. Ze dvou stromů vytvoříte jeden blok. Tři stromy představují jednoho muže. Pět mužů tvorí jednoho velikána. Menší Sentinel je ohodenec jedním mužem, hlavní Sentinel se vyrovná jednomu muži a jednomu stromu (nebo čtyřem stromům). Předměty můžete během hry sbírat a tak zvětšovat své zásoby. Kurzorem si ukážete na čtverec - základnu, ze které si vše chcete vzít a stisknete tlačítko "sbíráni". Ozve se charakteristický zvuk a jste opět o něco bohatší. Můžete však sebrat jen předmět, který je ve stejně výšce jako vy nebo je pod vám a bez potíží vidět na jeho základnu.

Podobně si počiná i Sentinel. Stromy nechává bez povšimnutí, ale bloky a vaše muže se snaží zničit. Vše co získá, rozloží na prvočinitele - stromy a ty pak volně rozsáží po okolí. Je zřejmé, že když nevidíte žádného ze Sentinelů, nemohou vás také vidět. Jak poznáte, že je Sentinel divá zrovna na vás? Na obrazovce vpravo nahore se rozblíží linka a počítac bude "sumér". Sentinel vám postupně bude ubírat předměty, které jste si během hry nastřádali. Až vám nezbýde ani jediný, pak... Bohužel, máte jen jeden život.

A

8

ST

JMÉNO: The Sentinel

FIRMA: Firebird

CENA: 20 DM

SMYSL → 45 %

GRAFIKA → 58 %

HUDBA → 35 %

KLADY: rychlá trojrozměrná grafika, podporuje prostorovou orientaci, zajímavý nápad

ZÁPORY: nedokonale použité zvuky během hry, složitý vstup do dalších levelů

Pronikavému pohledu nepřitele se lze samořejmě bránit. Budto se zamaskujete stromem nebo zvolíte ustup (přijdeť tak o jednoho muže), či se rychle přemístíte na jiné místo. Jak? Zvolíte si prázdný čtverec, ukážete na něj kurzorem a stisknete tlačítko "postavení muže". Pak stiskněte tlačítko "přenesení". Tím opustíte staré tělo a ocítíte se v novém. Rychle stiskněte "sbirání" a seberte svého starého muže. Takto se dokážete pohybovat po celém ostrově.

Obdobně se manipuluje s bloky. Můžete na sebe postavit libovolný počet bloků a na jejich vrchol postavit svého muže. Při stavbě to máme s bloky jednodušší. Budeme-li s nimi manipulovat, nemusíme kurzor nastavovat na základnu (resp. horní část) bloku, ale stačí jím ukázat pouze na blok.

Jestě pár slov ke strategii. Na každém ostrově (levelu) může být

Sentinelů více. Nejprve zlikvidujte ty, které jsou umístěny nejniž. Snažte se to udělat co nejrychleji, neboť nedokážete sledovat pohyb (otáčení) všech Sentinelů najednou. Nezdružujte se zbytečně vysbíráváním stromečků, ale stoupejte rychle vzhůru. Až vám zůstane na ostrově poslední Sentinel, změňte takтиku. Pozorně sledujte jeho otáčení. Nedopustěte, aby na vás pohlédl. Přemístujte se do těch míst, kam před chvílí koukal. Snažte se pečlivě vysbírat všechny stromky. Napsouď seberete hlavního Sentinelu. Pak se postavte na jeho místo a stiskněte tlačítko "ústup". Cím víc budete mít předmětů, tím na konci obdržíte vstupní heslo do vyššího levelu. Level je 9999, tedy něco přes týden hraní!

Když se mluví o hře Sentinel, vždycky se mi vybaví její osmibitová verze. Sentinel na osmibitech

byl prostě dokonalý. Nezvyklé postupy, zajímavý nápad, dobré zvukové efekty. To hru vyneslo v roce 1986-7 do popředí všech herních osmibitových žebříčků a vyhrála dokonce jednu z kategorií her roku. (Pokusete si jen vypočítat, kolik bajtů připadá na jednu level, když jich je dokromady 9999 a Sinclair má 48KB volné paměti.) Ale převod Sentinelu na 16-bitové počítače nedopadl dobře. Je až s podivem, jak špičkové osmibitové hry utrpí konverzi na šestnactibity. Jsou to sice ty "staré dobré", ale většinou jím chybí jakýsi specifický "příchuť" nebo "opar" (hudba, grafika), které hry vytvořené už přímo pro vyšší typy počítačů mají. Presto Sentinel zůstane hrou, kterou si rádi zahrajete, i když z ní asi nebudeste tak nadšení, jako já v šestnáctém roce.

L.L.G.

INVADES

Tak už je to tady. Dědeček laškuje s přítelkyní. INVADERS si namoulovává Amigu. Jupi, to to ale trvalo. Vy neznáte hru Invaders? To není možné, nedělejte si legraci! Opravdu to není shoda jmen, skutečně jsou to ti stafi známí a dobrí Invaders! Tahle hra je snad už na všech počítačích, jen na Amize jsem nikdy neměl tu příležitost si ji zahrát. Stále nevíte o čem mluvím?

A **ST** **PC** **8**

JMÉNO: Ameoba Invaders
- RAIDERS

FIRMA: L.D.N. - nejen
CENA: chachá

SMYSL → 10 %
GRAFIKA → 12 %
HUDBA → 8 %

KLADY: Jedna z prvních počítačových her

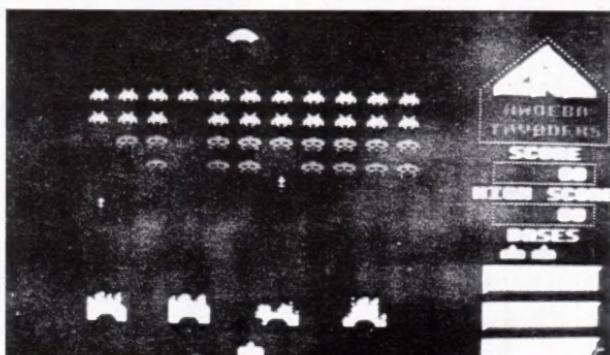
ZÁPORY: Tady se snad o záporách nedá mluvit, hra neobsahuje nic kvalitního. Ale byla PRVNÍ!

Pak vám musím hru Amoeba Invaders připomenout: pět rad marfánků nahoře, čtyři betonové úkryty dole, pod nimi vaše dělo. Pohybujete se jen vlevo a vpravo. Vašim úkolem je kropit Marfány a mezikrát sem tam sestrelit také letající talíř, který se mihne nahoře. Samozřejmě, že si to marfanská likvidáční četa nenechá libit. Zahraje vás záplavou bomb a vám nezbývá nic jiného, než mezi nimi obratně kličkovat a schovávat se za beton, který se bombardováním tenčí a tenčí... Stále vám ten popis nici nefiká?

Pak už zbývá jediná pomoc. Vyhodte svou Amigu z okna, rychle seběhněte dolů a to co po ní zbyde prodejte na součástky. Za stržené peníze si kupte Commodor nebo Sinclair, ale ne víc než 16KB! První hra, kterou na svůj nový počítač seženete, se bude jistě jmenovat RAIDERS!

-Johnny-

PS: ze svých tajných pramenů jsem se dozvěděl, že se připravuje reedice Manic Miner na 16-bitové počítače. To teprve bude hlína!!!



SPACE QUEST

THE SARIEN ENCOUNTER

Celé dobrodružství kosmonauta Roger Wilce se začalo dost nešťastně. Jenom čírou náhodou se stal hrdinou. Po přepadení kosmického korábu Arcadia útočníky ze Sarienu. Byl právě v malé místnosti sloužící jako skladisko pro uklizečky. Možná vám to připadá směšné, co dělal Roger ve skladu plném kořistí a smetáků? Dlužno dodat, že i když se nás hrdina po všech vesmírných barchách nechával titulovat astronaute, byl to jen obyčejný uklizeč na lodi, i když vesmírné. Avšak po útoku Sarienu se stal opravdovým a netaisovaným kosmonautom a dostal se do všech encyklopedií jako neohrožený hrdina.

Co se tady na lodi vlastně stalo, že se tak náhle změnil celý jeho život? Po nečekaném přepadnutí nepřáteli byla celá posádka vyvražděna, samozřejmě mimo Rogerova. Proč? To ani Roger Wilco zpočátku nevěděl. Sarieni se snažili vypárat a ukofistit sluneční generátor, který s sebou posádka Arcadia vezla. Původně měl být generátor použit k mírovým účelům, k řízenímu ovládání jasnosti slunce, ale Sarieni ho mají v úmyslu využít jako účinnou zbraň k podpalování jiných hvězd.

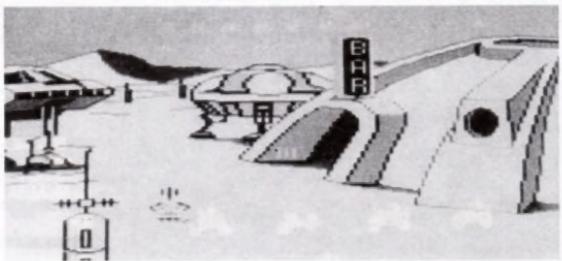
Ale vratme se k nasemu nrdinovi. Pravce vylezi ze skladiska a bezmocně se rozhlíží kolem sebe. Vídá jen samá mrtvá těla. Je treba zachovávat největší opatrnost, na lodi ještě může být nepřítel...

Nejprve sjedete dolů výtahem a vzejdete do roztříšťených dveří. Centrální počítač je ještě v provozu. Na jediné fungující obrazovce [LOOK SCREEN] si můžete přečíst zprávu: "Totální ohrožení - zapojena autodestrukce!" a vede čas, který zbyvá do začátku konce. 10 minut, to není mnoho - proto chvátejte. Postupně prohledávejte všechna mrtvá těla [SEARCH BODY]. až najdete magnetickou kartu [TAKE KEYCARD]. Jeden z umírajících vědců vám také řekne heslo - ASTRAL BODY. Jak ho z umírajícího dostanete a kde heslo použijete nechám už na vás (pro útek z lodi to totiž nutně potřebné). Pak musíte najít výtah končící v prvním patře. Ocitnete se v místnosti, kde jsou umísteny niavni motory lodí a ovládací panel, sloužící k obsluhování unikového východu. Blikání krytu motoru je neklamnou známkou, že zánik se již

bliží. Podívejte se na panel [LOOK PANEL] a zmáčkněte tlačítko [PRESS OPEN BAY DOOR BUTTON]. Cesta do volného kosmického prostoru se otevřela. V pravé místnosti jsou zavřené dveře. Použijte kartu [USE KEY CARD] v panelu vlevo od dveří a vyjedte vý tahem nahoru.

V místnosti jsou dvě malé skřínky. Zmáčkněte pravé tlačítko [PRESS RIGHT BUTTON] a oblekněte si skafandr [TAKE SUIT]. V levé skřínce [PRESS LEFT BUTTON] je malý automatický překladatel [TAKE GADGET]. Nyní jděte k hlavnímu ovládání vzduchového uzávěru [PRESS AIRLOCK]. Vyděte do dveří, na panelu stiskněte tlačítko ovládající zdviž [PRESS PLATFORM]. Zachranný modul! Rychle pryč! Nasedněte [GO INTO SHIP] do raketu z levé strany. Zavřete za sebou dveře, utáhněte pásy, zmáčkněte startování, zapněte autonavigaci a zatáhněte za startovací páku. Zbyvá jen poprat šťastný a nížim rusešený let.

Tak, Rogere, vyvázl jsi z této šlamastiky se zdravou kůží. Nezapomeň, že jsi asi tak ve čtvrtině svého prvního dobrodružství. Už musíš jen štastně přistát (nebo



- Obrázek nahore: Most nevypada moc rovně. Nevím, nevím, jestli po něm budu muset projít vícekrát...

- Obrázek vpravo: Nejprve jsem si myslí, že jsem na pusté planetě a oni tady mají hospodu! No ale kde vzít peníze, přece bez nich tam nepoleze.

- Obrázek na nasledující straně: Tak už jsem skoro u cíle své cesty, uvnitř nepřátelské raketu. Jak jí jen zničím?

alespoň to přistání přežít, vždyť nejsi žádny školeny pilot, ale uklizec...

Po přistání prozkoumáte raketu a nezapomene si vzít s sebou na cestu do pouště vše, co najdete na místě havárie. (Autori si libují v "kameňáčích", berete si totiž s sebou malý balíček se sušenou vodou, které je několik gallonů - jeden gallon = 4546 litrů). Nevdávejte se hluboko do pouště, smisne si na vás písceň cerv. Ve skalním bludišti najdete nejprve cestu do podzemí. V komplexu jeskyní zachovávejte maximální opatrnost, smrtelně nebezpečí vám hrozí na každém kroku.

Na konci jeskyně se setkáte s holografickým obrazem. Jestliže nebudez rozumět tomu, co vám bude sdělovat, měli byste si pořídit slovník nebo alespoň někoho, kdo vám to přeléží. Splněte úkol, který vám obraz uloží. Vezměte si důkaz, že se vám to uspěšně podařilo a vrátte se zpět do jeskyně za přiznámkem. Dostanete od něj malý dárek jako výraz díku za prokázanou službu.

Před barem si seženete nějaké peníze. Nedávajte se do řeči s kdejkým podobou, hlavně ne s tím, který vám bude chtít ukázat něco za barem! (Jak směšně, ale kdo v Praze měnil od podobných typů valuty, ví své!) V kasinu vyhráte nějaké peníze v automatu, vesmírném "forbesu". Ten má jednu zvláštnost: může vám padnout nejen hlavní výhra, ale i hlavní prohra - tři lebky. Otevře se uzávěr laseru a pak přijede robot a vaše zbytky smete na lopatku.

Za vyhrané peníze si vyberte pilotního robota a vhodnou raketu. Pak stačí už jen zlikvidovat lod Sarianu, na jejíž palubě je i ukotřený sluneční generátor.

To je tedy námět jedné z prvních her od ty. Sierra On-Line. Byla

navrhuta a vytvořena dvojicí grafiků a programátorů Markem Cromem a Scottem Murphym v roce 1986. Ti jsou také autory dalších pokračování neohroženého uklizeče - astronauta Rogera Wilca.

Možná se vám animace a obrázky budou zdát tak trochu nedotázené. I zvuk (raději tomu nebudu říkat hudba) je jako u všech starších Sierr, hrozný. Chci vás ale ubezpečit, že až se vám do ruky nebo do druhé dostane Conquest's of Camelot, Iceman nebo Space Quest IV (viděl jsem obrázky), budete kvalitativněm skokem ohromeni.

Přijemnou zábavu, pevné nervy a zaručené oči přeje

L.L.G.

V příštím čísle -

Police Quest.

A

PC

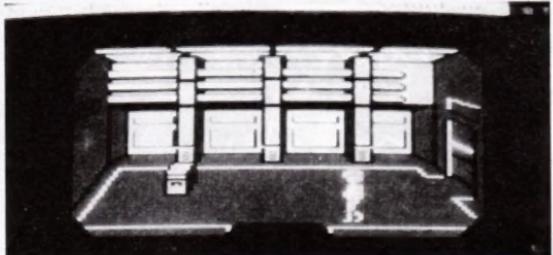
ST

JMÉNO: Space Quest
FIRMA: Sierra On-Line
CENA: 50 DM

SMYSL → 80 %
GRAFIKA → 65 %
HUDBA → 20 %

KLADY: Kvalitní scénář. Vzhledem k roku výroby zajímavé pochledy.

ZÁPORY: Místo hudby pouhé pří�ání, způsobené pouhou konverzí programu z PC na jiné počítače. Nedokonalá animace.



Ovládání Sierra her první generace.

Hry můžeme ovládat buď myší (resp. joystickem), nebo z klávesnice.

Na používání myší není v podstatě nic nestandardního. Levým tlačítkem ovládáme pohyb postavy a pravým tlačítkem vyvoláme pull menu.

Avšak po chvíli hrani zjistíme, že je velmi náročné neustále tukat příkazy na klávesnici levou rukou a pravou ovládat myš. Proto je vhodné naučit se celou hru obsluhovat klávesnicí.

Postavou pohybujeme kurzorovými šípkami nebo numerickou klávesnicí (tedy můžeme chodit i šikmo). Rychlosť regulujeme pomocí příkazů FAST, NORMAL, SLOW.

Na otázky odpovídáme ano - Enter, ne - ESC.

Další funkční příkazy:
F1 a HELP - help, pomoc
F2 - hudba, ano/ne
F3 - vyvolání posledního příkazu
F5 - save, uložení
F7 - restore, nahrání
F9 - restart, nový start
Tab - inventar
Esc - pauza
Ctrl+j - joystick

F4, F6, F8 používáme na speciální příkazy (ve hře Space Quest při sázení peněz).

Příkazy pro editor:

Používejte vždy slovesa a podstatné jméno bez určitého člena (THE), např. OPEN DOOR - otevři dveře. Pro celkový popis místnosti používejte LOOK ROOM. Pouze samotně LOOK nebude v těchto prvních hrach od Sierry fungovat.

David Hanousek: GAME OVER

Drahý strýčku!

Vím jak miluje inteligentní počítačové hry, a proto ti posílám jednu, kterou jsem sám vytvořil. Mám pocit, že je velmi originální. Jsi první, kdo se pokusí stát se "Pámem hradu".

Přijemnou oslavu tvého svátku přeje Ronnie.

Daxton se zamyslel. Tak vída, ten mladý floutek taky někdy na něčem pracuje... Má dost držnosti na to, aby mi posílal dárky, i když ví, jak ho nesnáším. Daxton se zájemem obrazil v ruce diskuetu s duhovým nadpisem Pán hradu. Zvědavost ho přinutila, aby ji zasunul do počítače, který lezel před ním na stole a byl speciálně určen k provozování her, což byla opravdu Daxtonova nejoblibější zábava.

Vstal a došel zamknout dveře. Jestli to bude nemístný žertík, nemusí jeho žena vědět, jak se na něj z obrazovky šklebí nějaký jemu podobný paroháč, a jestli ne... Daxton k smrti nesnášel, když ho při hraní někdo ruší. Znovu se pohodlně usadil. Pár metrů před ním se na stěně rozsvítila velkoplošná obrazovka. Po několika bliknutích sjel shora nápis:

KÓDEM KE VSTUPU JE CÍSLO.
SCÍTEJTE PROTO CISLA,
KTERÁ SE BUDOU OBJEVOVAT!

Za okamžik nápis zmizel, obrazovka zčernala a objevila se večík svítivá kružnice. Začala se zmenšovat, na jejím původním místě se objevovaly další a další, které se zmenšovaly za ní, a uprostřed obrazovky mizely.

Co mi to ten hlupák poslal, pomyslel si Daxton a opřel si hlavu o opěrku křesla. Upřeně hleděl na obrazovku.

Pohybující se kružnice vyvolávaly ospalost. Náhle se v jejich středu objevilo číslo. Devět, znamenal Daxton. Číslo zmizelo a objevilo se další. Osm. Další. Sedm.

Pulsující kružnice k sobě magicky připouštaly Daxtonův pohled. S rostoucí malatností mu dělalo čím dál tím větší potíže sčítat objevující se čísla, která se zřejmě blížila k jedničce.

U čtyřky už nebyl sčítání schopen a tak nebyl schopen odtrhnout zrak a mysl od obrazovky. Vnímal jen zrychlující se pohyb kružnic a monotónní zvuk velmi nízké frekvence, který zněl z reproduktoru. Náhle ho oslnil záblesk...

mu přicházel, pomalu rozeznával písmena nápisu, který byl do skály vytěsnán. Když se před kamennem zastavil četl:

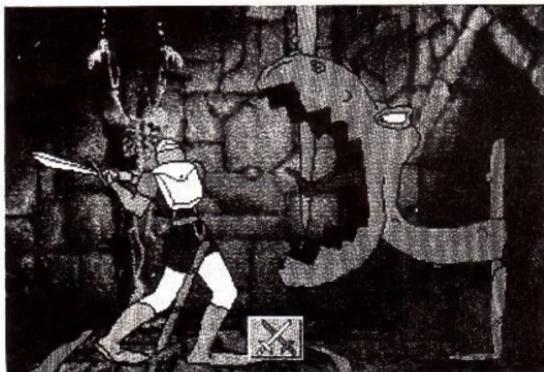
TO CO PROTI TEMNÝM SILÁM
DO BOJE MÁ BYТИ BRÁNO,
JE TU PRO SMĚLEHO DAXE
V HLOUBI ZEMĚ ZAKOPÁNO.

Sípka pod nápisem mířila kolmo dolů.

Daxe, Daxe, přemýšlel. Co to jen...

"No ovšem!", vykřikl tak nahlas, že se lekl a rozhlédl se kolem, jestli ho někdo neslyšel. Je to jen hra Výborná hra a hráju ji já, Ellery Daxton.

Pronikavý skřek nad hlavou ho přiměl pohlédnout vzhůru. Ve výšce kroužilo několik havranů.



Stál uprostřed zelené louky, na kterou dopadaly paprsky zpadajícího slunce. Cítil zvláštní lehkost v celém těle.

Rozhlédl se kolem. Krajina byla podivná a ponurá. Obzvlášť chmurně působil hrad, který se tyčil v dálce na skále. Právě přes jeho černé kamenné zdi vysílalo rudé slunce do těchto míst své poslední pozdravy světla a tepla.

Cosí ho pobízel, aby se vydal tím směrem. Jak krácel a tráva mu šustila pod nohami, uvědomil si, že je úplně nahý. Kupodivu ho to vůbec nevyvedlo z myšlenky. Necitil chlad. Na kraji lesa, který se před ním tyčil jako tmavá hradba, lezel ve směru jeho chůze velký balvan. Jak k ně-

S kráknáním a skřehotáním se spouštěl níž a zase vzléhal do velké výšky, zdálo se však, že Daxtona nespouštějí z očí. Sklesl na zem a ohromeně uvažoval. Ty dokonale vjemy! Prohlížel si svoje tělo. S údivem zjistil, že se na méně rysují mohutné svaly a že jeho nynější postava vůbec nekoresponduje se vzpomínkami, z nichž se nořilo cosi obtloustlého a ochablého.

Rozpráhl se a vši silou udeřil sevřenou pěstí do skály. Vzápětí se zkrotil bolestí. Všechno dokonále, přemýšlel zuřivě a třel si naraženou ruku. Vidím, cítím, slyším. Ale nic se mi nemůže stát. Je to jen hra. Samozřejmě. A teď...

Jde se na věc. Daxton přes bolest v ruce cítil, jak se v něm probouzí hráčská všeň. I když v dané situaci bylo cosi neobvyklého, dostával se - ale s povídáním - do starých kolejí. Ted rychle jednat! Světla valem ubývá a i strukce je jasná. Otázka, jak "hra" skončí, mu vůbec nepřišla na mysl. Ovládala ho euforie blízkého dobrodružství.

Začal nezraněnou rukou hrbat na mistře, kam ukazovala šipka, a brzy zavadil prsty o kov. Po chvíli vytáhl s námahou ze země protáhlou truhlici, jejíž víko bylo posazeno třpytivými kameny. Ty byly uspořádány do nápisu:

NEPORAZITELNÝ JE TEN,
KDO MEC TRIAS V RUCE DRÍMÁ,
VSECHNY TEMNÉ SÍLY KRUTÉ
VELIKÁ Z NEJ HRUZA JÍMA.

Uvnitř ležel opravdu meč, podním složená modrá kombinéza a vysoké boty. Daxton se oblékl, obul a uchopil meč. Ten se leskl v posledních slunečních paprscích, a dokonce se zdálo, že sám vydával jakousi tlumenou záři.

Daxton se vydal k hradu.

V houstnoucím šeru lesu postupoval zpočátku pomalu a opatrne, ale po chvíli si oči zrychlily a jeho chůze se zrychlily. V ruce držímal meč, jehož záře mu pomáhala v orientaci. Byl připraven na útok ze všech směrů.

Stromy rostly poměrně daleko od sebe, takže mu při chůzi příliš nedavidly. Slézal do prohlubní a znova špíhal do svahu, necítil však ani náznak únavy. Než výšel z lesa, úplně se setmělo. Po chvíli se na oblohu vyhoupl stříbrný Měsíc, který zalil krajiny svým chladným svitem.

Daxton se opřel o meč a prohlížel si úchvatnou scenerii, která se před ním rozprostřela.

Naproti němu, na druhé straně údolí, kterým protékala s tichým klopotáním říčka, se tyčil skalní masív, obklopený hlubokým lesem. Na něm, osvětlen kulatým okem měsíce, stál hrad se svou věží, zubatými hradbami a padacím mostem. Most byl spuštěn a jeho otevřená dolní čelist visela bezmocně dolů ze skal. Kromě šumění říčky žádný

zvuk nerušil důstojnost tohoto obrazu.

Sešel po stráni dolů k řece. Zdálo se mu, že je mělká. Naklonil se nad hladinu a zkoušil mečem houbku. Bylo tam vody asi do poloviny lýtka. Vkroutil tedy do řeky a začal se brodit na druhou stranu. Proud ho občas o kousek strhl, ale přesto postupoval rychle. Po chvíli vystoupil na protější břehu těsně u úpatí skalní stěny. Zůstal stát a odpovídal. Náhle polekaně mával mečem, protože se kousek před ním na skále rozsvítila písmena. Tvořilo nápis:

VE SKLEPENÍ HRADU SKUCÍ,
PREVALUJE SE A STĚNA,
STRASLIVÝ HLAD JI TED MUCÍ -
BRZY BUDA NASYCENA.

Tak takhle, pomyslel si Daxton. To pravé čeká až nahoru. A nedbaje na své vlnké krouzavé boty začal špíhat na skálu. Stoupal pomalu a nemotorně, protože mu překážel meč. Skála byla dost strmá, ale naštěstí plná výstupků.

Když byl asi v polovině, pevně se drže, podivil se dolů. Nebyl to pekný pohled. Obratil se zpět ke skále a umnil si, že se už nebudě ohlížet.

Zanedlouho už visel na jednom z fetěž padacího mostu, když předtím vhodil meč nahoru do otevřené brány. Ve chvíli stáhl na návodoř před hradem. Oddychoval a přemýšlel. Jakže to bylo? Ve sklepenu hradu skučí...

Trvalo mu dlouho, než našel vchod do podzemí. Obcházel kamenné zdi, až objevil ve výklenku na druhé straně hradu, to-

noucí ve tmě, malá dvířka. Když do nich kopl, se skřípotem se otevřela. Vstoupil opatrně dovnitř.

Jestliže venku byla tma, pak zde, nebyť meče, by neviděl ani na špičku vlastního nosu. Díky meči však rozeznával, že stojí v úzké a nízké chodbě s vlnkými stěnami, která se svažuje kam do hlubin hory. Zdálo se mu, že cítí něco jako hnijící maso.

Náhle na něho padařa tisíc. Je to hra, uklidňoval se. Ted se do toho teprve pustí!

Postupoval chodbou níž a níž. Stáčela se mírným obloukem stále vlevo, ale poznenáhlou zatačky nabíraly na ostrosti, až po té nejostřejší chodba ústila do dlouhého tunelu, na jehož konci blíkalo světlo. Opatrně se k němu blížil a přítom si uvědomoval, jak silně tu páchné shnilotina. Ve zpocené ruce svíral meč a zhluboka oddechoval. Cítil, že přichází rozhodující střetnutí.

Viděl, že světlo přichází z nějaké větší místnosti. Zaslechl chřestění a cinkání.

Pár kroků před vchodem, do něhož ústila úzká chodba, se zastavil. Chvíli sbíral odvahu a pak se vřítil s napřaženým mečem dovnitř.

Na stěnách hotelu pochodené, které osvětlovaly papropivou prostoru. Byla velká a byla v ní rozmístěny nástroje. Při pohledu na ně Daxtonovi okamžitě naskočila husí kůže.

Mučírna, šeptal si Daxton a zděšeně hleděl na kusy masa, rozřázené po stolech.

(Dokončení příště)



Amiga Wave



Co nového na AMIGA '90?

Od 8. do 11. listopadu proběhla v Kolíně nad Rýnem výstava Amiga '90. Přinesla nejen novinky v oblasti hardware a uživatelského software, ale i v oblasti zábavy - her.

Opravdu se na co bylo dívat. Software byla vyházena jedna ze dvou hal a tam vystavovaly téměř všechny známé firmy. I když to byla výstava specializovaná na počítač Commodore Amiga, dá se očekávat, že mnohé z "Amigackých" her budou nebo již jsou k dostání i na jiné typy počítačů.

Největší část - střed haly - zabírala německá firma *Ariola*, která vytvořila volné společenství světových firem věhlasných jmen. Pod názvem *United Software* zde byly zaštupeny: *Accolade*, *Activision*, *Core Design*, *Gremlins*, *Electronics Arts*, *Mirrorsoft*, *Psynopsis*, *Sublogic*, *Sierra on Line*, *U.S.Gold* a mnohé další těžké kalibry. Jiné firmy (*Kingsoft*, *Leisure Soft*, *Magic Bytes*, *Software 2000*, *UBI Soft*, *Starbyte* aj.) zvolily samostatné stánky.

A co bylo k vidění za novinky? Druhý díl strategické

hry *Population - Powermonger*. *Psynopsis* představily klasickou střílečku *Awesome*; graficky propracovanou a zvukově výtečnou *Shadow of The Beast II*. *Accolade* zase hodlá ji trh zaplnit úspěšným pokračováním simulátora *Test Drive III*. Firma *Epyx*, specializující se na sporty, uvádí pokračování úspěšných kalifornských her, *California Games II*. *Lucasfilm* (U.S.Gold) pokračuje ve svých výtečných adventurách. Těsně po hre *Loom* světlo světa spatruje *Monkey Island* - pirátské dobrodružství. *Microprose* uvádí tři simulátory: *Cover Action*, *Knights of The Sky* a *Lightspeed* (nápadně se podobající *Elite*).

Bыло тоho dost a dost, aby to dokázalo i počítačového maniaka vyvést z míry. Já jsem se však nedal, abych mohl čtenářům PCM o tom napsat pár řádků... L.L.G.

OPERATION
STEALTH

